CUADERNOS historia 16

Los Asirios

J. F. Rodríguez Neila, A. Ibáñez y L. Abad Casal



45

140 ptas

CUADERNOS historia 16

historia 16

INFORMACION Y REVISTAS, S. A.
PRESIDENTE: Juan Tomás de Salas.
VICEPRESIDENTE: César Pontvianne.
DIRECTOR GENERAL: Alfonso de Salas.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES: Pedro J. Ramírez.
DIRECTOR: J. David Solar Cubillas.
SUBDIRECTOR: Javier Villalba.
REDACCION: Asunción Doménech y Manuel Longares.
COLABORACION ESPECIAL: José M.ª Solé Mariño.
SECRETARIA DE REDACCION: Marie Loup Sougez.
CONFECCION: Guillermo Llorente.
FOTOGRAFIA: Juan Manuel Salabert.
CARTOGRAFIA: Julio Gil Pecharromán.
Es una publicación del Grupo 16.
REDACCION Y ADMINISTRACIÓN: Madrid. Hermanos García Noblejas, 41, 6.º 28037 Madrid. Teléfono 407 27 00.
Barcelona: Plaza Gala Placidia, 1 y 3, planta 12. 08006 Barcelona. Teléfs.: 218 50 16 y 218 50 66.
DIRECTOR GERENTE: José Luis Virumbrales Alonso.
SUSCRIPCIONES: Hermanos García Noblejas, 41. 28037 Madrid. Teléfs.: 268 04 03 - 02.
DIRECTOR DE PUBLICIDAD: Balbino Fraga.
PUBLICIDAD MADRID: Adriana González. Hermanos García Noblejas, 41. 28037 Madrid. Teléfono 407 27 00.
Cataluña: Plaza Gala Placidia, 1 y 3, planta 12. 08006 Barcelona. Teléfs.: (93) 237 70 00, 237 66 50 ó 218 50 16.
Zona Norte: Alejandro Vicente. Avda. del Ejército, 11, departamento 54 B. 48014 Bilbao. Tel. (94) 435 77 86.
IMPRIME: Raycar, S. A. Matilde Hernández, 27. 28019 Madrid.
DISTRIBUYE: SGEL. Polígono Industrial. Avda. Valdelaparra, s/n. 28000 Alcobendas (Madrid).
ISBN 84-85229-76-2, obra completa.
ISBN 84-85229-77-0, cuadernos.
ISBN 84-7679-016-3. Tomo V
Depósito legal: M. 41.536. — 1985.



Guerreros asirios en un relieve

Indice

El fenómeno asirio constituye una de las aventuras históricas más interesantes que han existido, ya que reúne toda una serie de elementos que lo convierten en arquetípico dentro del mismo concepto de civilización. Asiria se presenta, en medio de unas condiciones físicas objetivamente desfavorables, como una verdadera nación con sentido de serlo. Por otra parte, y al tiempo que desarrolla una cultura dotada de destacados rasgos de refinamiento, basa su poderío en un consciente y progresivo reforzamiento del poder militar, única forma posible de expandirse y aún de conservar la existencia en aquel momento.

Sobre la evolución histórica, social y económica de este imperio sustentado por una eficaz maquinaria bélica tratan Juan Francisco Rodríguez Neila y Alejandro Ibáñez Castro. Acerca del fundamental papel jugado por el arte, en aquel medio capaz de conjugar los mayores extremos de crueldad y refinamiento, escribe Lorenzo Abad Casal.

Un Imperio en el desierto

Por Juan Francisco Rodríguez Neila
Profesor de Historia Antigua. Universidad de Córdoba

QUIZAS ningún imperio, entre los que surgieron durante la Antigüedad, entendió mejor que el asirio la teoría del poder despótico. Partiendo de un núcleo territorial original centrado en la región septentrional de Mesopotamia, incluyendo las comarcas entre los ríos Tigris y Eúfrates, pero extendiéndose también al norte por la depresión de Mosul y por el este hasta el límite occidental del Irán, alcanzó el cenit de su poderío entre los siglos VIII-VII a. C., configurando un vasto estado desde los Montes Zagres hasta Egipto, desde las tierras aledañas del Mar Caspio hasta el Golfo Pérsico. Aunque su período mejor conocido sea el final, bien documentado por los libros de la Biblia que describen el azote asirio, o por los anales de sus monarcas victoriosos, llenos de jactancia y soberbia, y gráficamente ilustrado por los relieves de aquellos suntuosos palacios, desde donde se gobernaban provincias y reinos con férrea mano, lo cierto es que la historia de Asiria empezó mucho antes. Observada en su totalidad, se nos presenta, en cierto modo, como la larga peregrinación de un pueblo en busca de su identidad, arrancando sus medios de vida a un ámbito geográfico hostil y poco generoso en recursos, con etapas de alza y abatimiento, conociendo alternativamente el saber de la gloria y la humillante derrota. Es probable que la peculiar idiosincrasia asiria se fraguara durante muchos siglos de incertidumbre o apogeo, forjándose al contacto con enemigos declarados, basculando entre momentos de álgido optimismo o decaimiento espiritual.

Asiria tomó su nombre definitivo del antiguo dios nacional, Assur, quien le dio también a una colina sita en la margen derecha del Tigris, poco antes de su unión al Zab Menor, solar de la primitiva capital. Su historia se inicia ya en el tercer milenio, cuando la población de aquellas tierras se componía de elementos presumerios y otros predecesores de los ulteriores hurritas. También desde el sur los acadios aportaron influencias culturales y lingüísticas. Por aquel entonces el nombre del país era Subartu, y su componente humano de naturaleza nómada. Tenemos pocos documentos de aquel tiempo, cuando más al sur florecía la civilización mesopotámica, pero sí sabemos que la futura Asiria llegó a estar incorporada al imperio creado por Sargón de Akkad, recibiendo de él una acusada impronta.

No obstante, los anales asirios, aunque redactados en época muy posterior, comienzan sus listas reales con diecisiete monarcas *moradores de tiendas,* cuyos nombres no son aún semitas, y cuyo apelativo alude claramente a su condición de jefes de nómadas. El penúltimo de ellos, Ushpia, levantó el primer santuario al dios Assur en el lugar ya indicado. Quizá por entonces los primitivos asirios se sedentarizaron, unos doscientos años antes de entrar en contacto con los acadios. La dependencia de Asiria respecto a los imperios meridionales se prolongó durante el tercer milenio. Sólo con Puzurasur I se inició una dinastía autónoma, cuyos soberanos, todavía sin las miras imperialistas de sus sucesores, se consideraban humildemente como vicarios *(ishshiakum)* del único poder reconocido, el dios Assur, quien delegaba en ellos el mando del ejército y la actividad legisladora. Fueron años difíciles para Asiria, que buscaba una consolidación territorial definida, enfrascada en frecuentes disputas fronterizas con otros estados del este y sur. Pero sobre tales vicisitudes y la evolución del país en





Cabeza femenina, siglo VIII a.C., procedente de Kalan (Museo Británico)

Sirvientes reales (mural del palacio de Til-Barsib, siglo VIII a.C.)

Deportación de prisioneros (relieve de Nínive, siglo VII a.C., Museo Británico)

general nuestras noticias son fragmentarias. Son contados los testimonios escritos directos que nos han llegado, y la lista asiria de reyes, elaborada en el siglo VIII, nos da sólo una visión parca y confusa de aquellos tiempos.

Habitando un país árido y montañoso, que contrastaba abiertamente con las feraces tierras del sur mesopotámico, aquellos primeros asirios desarrollaron hábilmente sus originales aptitudes nómadas, no sólo para descubrir y explotar los contados recursos naturales a su disposición, sino para encontrar una adecuada base económica en el comercio de tales productos con las tierras limítrofes. La lana de sus ganados, tejida y teñida, sustentó una importante industria textil. Al mismo tiempo, la explotación del cobre, la obtención de la plata a partir del plomo y el disponer de placeres de oro en la comarca del río Zab les convirtieron en traficantes de metal.

Una colonia siria en Anatolia

Tales circunstancias explican un hecho, a primera vista paradójico: que nuestra principal información sobre la Asiria de los siglos XX-XIX a. C. prevenga no de la misma patria, sino de una región situada a varios cientos de kilómetros, Capadocia, al este de la actual Turquía. Allí se ha excavado una ciudad, Kanish (hoy Kültepe), que ha mostrado ser una antigua colonia de comerciantes asirios asentada junto a una comunidad indígena prehitita. Las casas, de dos pisos, reservaban su planta baja a las actividades mercantiles (taller, almacén, archivo), y la superior a dormitorios y despacho. Los objetos de uso doméstico, de fabricación local, indican que los asirios se integran en el ambiente extranjero que les había acogido, si bien sus viviendas se agrupaban en un sector aparte.

Lo más interesante de este yacimiento son varios miles de tablillas de barro que arrojan, bien es verdad, pocos datos sobre la vida política coetánea de Asiria, pero dan mucha luz sobre sus actividades comerciales, terreno en el que, a diferencia de otros pueblos mesopotámicos, los mercaderes asirios actuaron por cuenta propia, no dependiendo del estado. Las tablillas contienen documentos de contabilidad, contratos, actas de procesos, cartas de negocios, etc. Se alude con frecuencia a una institución mercantil, el *Karum*, que servía como cámara de comercio y tenía sucursales en otros puntos del país. En la práctica era un organismo oficial, pues a su frente estaba un representante de la administración asiria. El *Karum* podía prestar dinero, fijar tipos de interés, resolver litigios, cobrar tasas sobre las mercancías (que revertían al tesoro estatal), etc.

Por lo que sabemos, algunos de los comerciantes iniciaron sus actividades gracias a préstamos recibidos de los banqueros de Assur, con la obligación de restituir duplicadas las cantidades tras cierto plazo. Se exportaban a Capadocia telas y metales, y se repatriaban los capitales (en oro y plata) procedentes de las ventas. Caravanas y correos mantenían a Kanish en continuo contacto con la capital asiria, no exitiendo noticias de accidentes o robos. Las cartas que nos han llegado indican que muchos negociantes dejaron en Assur sus familias (que frecuentemente les rogaban una rápida vuelta). Otros se casaron con mujeres anatolias, un indicio más de que su convivencia con los autóctonos era pacífica. A fin de cuentas, la colonia asiria atraía la riqueza, y sus componentes pagaban escrupulosamente sus impuestos a los príncipes locales (aunque a veces intentaban pasar los productos de contrabando), pues no tenían un estatuto a favor.

El enclave de Kanish interrumpió bruscamente su existencia, por causas desconocidas, en un momento en que Asiria estaba en vísperas de conocer su primera etapa de apogeo. Hacia el 1815 a. C., y en circunstancias poco claras, un amorita llamado Shamshiadad, perteneciente a uno de los numerosos clanes nómadas semitas infiltrados en Mesopotamia desde tiempo atrás, dio un golpe de mano y se apoderó del trono asirio. Procedía del territorio de Mari, una ciudad caravanera en el curso medio del Eúfrates, y llegó a ser contemporáneo del soberano babilonio Hammurabi, conocido por su famoso *Código* conservado en una estela del Louvre.

Shamshiadad I: la edad difícil

Shamshiadad desplegó una febril actividad para elevar a Asiria al rango de potencia capaz de disputar a otros estados vecinos la hegemonía mesopotámica. Hasta entonces, y pese a diversos contactos políticos, el país asirio había mostrado poca receptividad a los influjos culturales de la más evolucionada civilización del sur, si exceptuamos la fuerte huella acadia. Permanecía apartado y fiel a sus viejos moldes de vida, pero ahora salió de su aletargamiento por obra de Shamshiadad, y llegó a experimentar una cierta *babilonización*, como resultado de un vasto intercambio de elementos materiales e ideológicos.

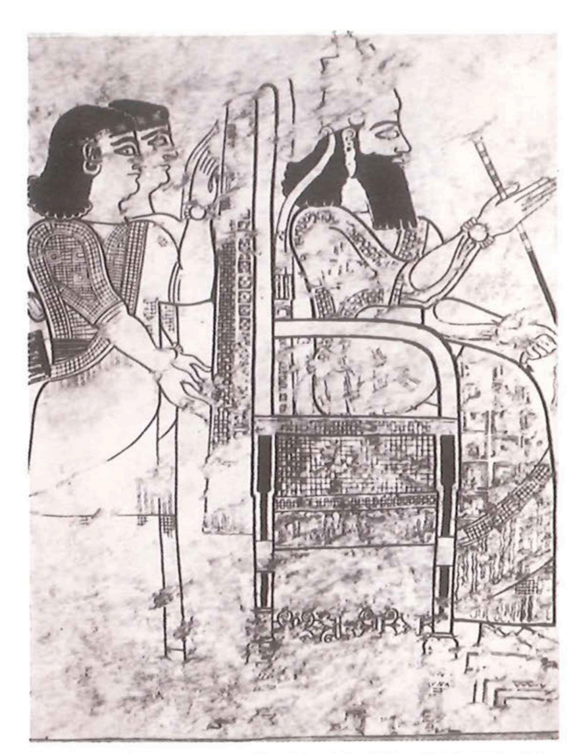
El nuevo rey asirio fue quien fomentó esa apertura de horizontes, pues consiguió

hacer de Asiria un gran estado, con dificultades, es cierto, porque no faltaba la competencia de otros reinos y principados poderosos. Pero su astucia, tacto político y capacidad organizativa salvaron todos los inconvenientes. Extendió sus dominios hacia el oeste, resistiendo los ataques de Alepo, Karkemish y Urshu, ocupó el distrito de Mari, donde instaló a uno de sus hijos con la misión de contener a los nómadas sirios, dejando al otro en el este para vigilar a Eshnunna y controlar a los montañeses de los Zagros. Este reparto de poder obligó a Shamshiadad a mantener con sus hijos una activa correspondencia, conservada en los archivos de Mari, donde no sólo se tratan cuestiones de alta política, diplomacia u operaciones militares, sino asuntos secundarios (mensajeros, nombramiento de oficiales, envíos de provisiones, movimientos enemigos, etc.). El nuevo estado fue organizado por provincias, cada una con un gobernador asistido por oficiales subalternos, un servicio de correos y guarniciones permanentes en las ciudades. Para cada campaña se hacían levas, tanto entre la población fija como entre los nómadas, siendo equipado el ejército con los instrumentos necesarios para realizar asedios.

Shamshiadad controlaba toda la maquinaria estatal de modo directo. Consciente del carácter divino de su misión, ya que *An y Enlil le han llamado a que su nombre sea grande entre los reyes que le precedieron*, cuando no se encontraba en continuas visitas de inspección (como se refleja en sus cartas), dirigía activamente los asuntos de gobierno desde Shubat-Enlil, una nueva capital que erigió en el alto Khabur (quizá cerca de Chagar Bazar). Tomó el título de *Rey de la totalidad*, que antes había llevado Sargón de Akkad, fiel expresión de sus aspiraciones hegemónicas. Dotado, indudablemente, de una gran personalidad, dejó una herencia política que, aunque incoherente y vulnerable (sus sucesores la perdieron en poco tiempo), se revitalizaría más tarde. Su muerte fue reconocida por sus contemporáneos como un acontecimiento histórico; lo indica el que tal año fuese denominado en los documentos del principado rival de Eshnunna, *el de la muerte de Shamshiadad*. Inmediatamente su imperio se desintegró y Asiria entró en uno de sus períodos de mayor retraimiento.

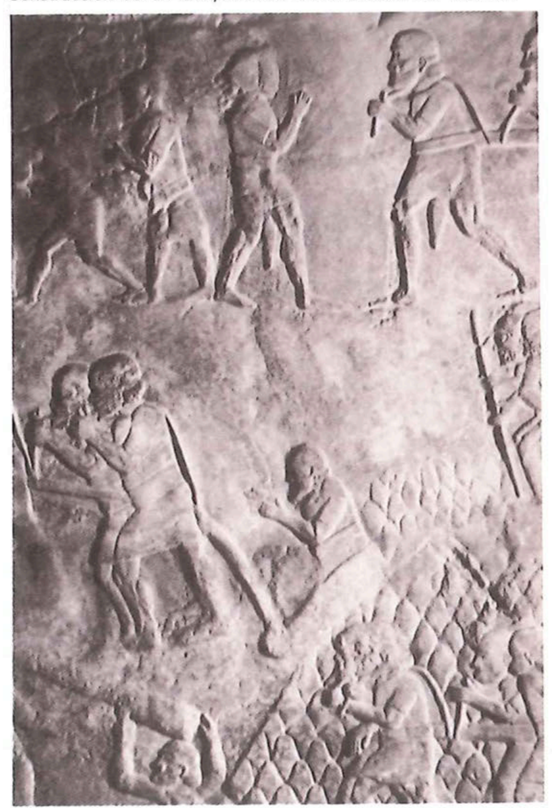
Epoca oscura

El paréntesis de la historia asiria, que tan brillantemente había cerrado el esfor-



Tiglatpileser III en una audiencia, siglo VIII a.C. (mural del palacio de Til-Barsib (Tél-Ahmer)

Construcción de un campamento asirio (Museo del Louvre).





Hazaél de Damasco (Museo del Louvre)

zado Shamshiadad, sólo volvió a abrirse hacia un nuevo esplendor desde el siglo XIV. Pero para entonces, el panorama político de Mesopotamia, siempre inestable y agitado, había experimentado un giro radical. A partir del memorable reinado de Hammurabi (siglo XVIII a. C.) Asiria había quedado empequeñecida ante la propia Babilonia, primero, y ante Mitanni después, reduciéndose a su núcleo territorial esencial. Se sucedieron reyes oscuros, y el país, e incluso su capital, Assur, fueron saqueados algunas veces. Tan sólo cuando en el horizonte histórico próximo-oriental comenzó a gestarse el conflicto entre hititas y egipcios por la posesión de Siria, los faraones se fijaron en Asiria, situada en el flanco sudeste del enemigo, revalorizándose su papel en el tablero político de aquella época.

La tradición asiria identificaba este resurgir del Imperio Medio con la persona del rey Assurubalit I, hombre enérgico, pero también sutil diplomático, que supo maniobrar felinamente entre las revueltas aguas políticas de su tiempo. Consciente de su papel, buscó vender su alianza al más alto precio. Del pusilánime Amenofis IV de Egipto obtuvo subsidios en oro *para sufragar la construcción de un nuevo palacio*. Por otro lado, al casar a su hija con el monarca babilonio Karakardash, pudo respirar tranquilo en el sur, colocando finalmente en el trono kassita a su nieto. Al ser éste asesinado a instigación de la nobleza, Assurubalit cayó sobre el país mesopotánico, pero su intervención sólo consiguió encender la mecha del nacionalismo babilonio. Fue este un amargo problema, al que tuvo que hacer frente Asiria durante el resto de su existencia.

Los posteriores soberanos, sobre las bases de poder ya conseguidas, se ocuparon esencialmente de consolidar las fronteras de su reino. Al E. se incorporó la región de Arrapka, en la ruta mercantil hacia la llanura irania, conteniéndose al mismo tiempo las molestas incursiones de los pueblos montañeses que obstaculizaban secularmente el comercio. En estas operaciones se distinguió en especial Tukultininurta I (1244-1208), que empleó una política terrorífica (el rey, según cuentan las fuentes, *colmaba los valles de cadáveres*), tanto para evitar revueltas, como para dejar claro que Asiria exigía una percepción regular de tributos y materias primas. Esta misma intención fomentó también las capañas realizadas hacia el norte, solar de aquellos pueblos de estirpe hurrita que configurarían con el tiempo un peligro rival del imperio necesario, el reino de Urartu, en los territorios adyacentes a los lagos de Van y Urmia. Los relatos de Salmanasar I (1274-1245) señalan que este rey asirio saqueó allí cincuenta y una ciudades, llevándose a algunos príncipes locales a su corte como rehenes para educarlos. Por lo que sabemos, el ejército asirio empezaba en estos años a dar muestras inequívocas no sólo de su proverbial crueldad sino de aquella magnífica fortaleza y espíritu combativo que le hicieron mucho tiempo invencible. Este se vio claramente durante la guerra contra el mitanio Shattuara II quien, con el apoyo militar, se había librado del vasallaje a que estaba sometido su país desde algún tiempo antes. Tras una dura campaña, los asirios anularon a los aliados, apresando miles de hombres.



Máxima expansión del imperio asirio, siglo VIII-VII a.C. (mapa G. Llorente)

Los éxitos asirios durante el siglo XIII fueron tan notables, que ya Adadnirani I (1307-1275) había podido titularse, como antaño Shamshidad, *Rey de la totalidad*.

Fundamentos del nuevo imperio

No obstante, este último componente del protocolo real fue elevado a su plena acepción por el más glorioso rey asirio de este período, Tiglatpileser I (1115-1077). Cuando subió al trono los hititas se habían ya hundido bajo el empuje de algunos pueblos antes desconocidos, uno de los cuales, los muski, intentó sin éxito forzar la frontera norte de Asiria, siendo derrotados rotundamente. Tiglatpileser continuó en la zona septentrional sus actividades militares tendentes a controlar las regiones metalíferas y ganaderas vitales para la economía de su estado. Todavía Asiria no efectuaba ocupaciones permanentes de territorios, buscando simplemente percibir tributos y servicios. Pero los pueblos se rebelaban con frecuencia, y había que renovar anualmente las expediciones preventivas o de castigo, destruyendo los fuertes enemigos. Tiglatpileser era consciente de que Asiria estaba empeñada en una tarea de dominio casi superior a sus propias fuerzas, y por ello estimuló una amplia política agrícola para hacer frente al aumento de población y al aprovisionamiento del ejército. Las inscripciones nos hablan de la construcción de grandes almacenes de grano.

Al margen de estos éxitos, el inminente peligro para Asiria se estaba fraguando en la frontera occidental, a causa de las oleadas semíticas procedentes del desierto sirio. En un intento de atajar el problema de raíz, Tiglatpileser realizó una expedición hasta el Mediterráneo, recibiendo el homenaje de los príncipes fenicios y de Egipto. Fue la primera vez que se vio en Siria un ejército asirio, pero nada impidio que desde entonces el poder arameo siguiera aumentando, mientras Asiria cedía terreno y se sumía de nuevo en la oscuridad.

Como si el viento y la arena del desierto hubieran desencadenado un tremendo torbellino sobre Mesopotamia, borrando toda huella a su paso, así se incrementó la invasión aramea entre el 1100 y el 1000 a.C. Mientras que una de sus ramas, los caldeos, se instaló en el S. de Babilonia, Asiria resistió el empuje, aunque algunos componentes étnicos se mezclaron con las capas bajas de la población. En un segundo período, entre 1000-900, la oleada semita remitió, pero cuando el horizonte se aclaró y las relaciones comerciales empezaron a restaurarse tímidamente, el panorama político había experimentado de nuevo una profunda mutación, y Asiria se asomaba otra vez a un escenario transformado, con nuevos problemas y distintos protagonistas.

Una de las secuelas principales de la invasión fue la configuración al oeste de Asiria de una serie de estados independientes, asiento de tribus y ciudades diferentes, con la suficiente fuerza para molestar a sus vecinos pero con una total incapacidad para una acción coordinada ante un enemigo común. A ambos lados del Eúfrates se erguía Bit-Adini, mientras que entre los valles de sus ríos tributarios, Balik y Khabur, se asentaba Bit-Bakiani, todos sobre el antiguo territorio de Hanigalbat, que había sido en otro tiempo pertenencia asiria. En el terreno económico, una de las consecuencias esenciales para Asiria de la expansión aramea fue la ruptura de las vinculaciones comerciales con los países del oeste. Es más, los recién llegados, interesados también en el tráfico mercantil de tejidos y metales, no sólo obstaculizaban el paso de las caravanas, sino que incluso miraban con recelo el espíritu emprendedor que los asirios tenían en dicho terreno.

Con tales premisas es lógico pensar que los principales objetivos de Asiria, que recuperaría ahora su prestigio desde el reinado de Adadnirari II (911-889), iban a centrarse en la frontera occidental. Ya este soberano recuperó algunas posesiones antiguas, tarea continuada por su sucesor Tukultininurta II (889-884) utilizando dos directrices clásicas que se complementaban: expansionismo militar y actividades comerciales. Sin embargo, observamos cómo la técnica de dominio evolucionó sensiblemente. El ejército asirio buscaba fijarse metas inmediatas y seguras, controlando el mayor número posible de plazas enemigas, estableciendo guarniciones estratégicas, asegurando las rutas caravaneras, persiguiendo la anexión de pueblos como súbditos tributarios. La guerra se constituía así para Asiria en una rentable empresa: materias primas, mano de obra a raíz de las colonizaciones forzadas, nuevos mercados, recursos financieros para sostener una amplia política de obras públicas (palacios, trabajos de irrigación), etc. Estos fines, y otros más, fueron plenamente alcanzados por Assurnasirpal II (884-859) y Salmanasar III (859-824), los artífices del nuevo imperio.

Fuerza asiria

El primero de ellos tuvo que controlar y administrar sólidamente el país de Nairi, al norte, y realizar expediciones contra los montañeses del este, lo que le obligó a utilizar cuerpos militares dotados de gran movilidad. En la frontera occidental, donde Bit-Adini fomentaba los intentos de resistencia, Assurnasirpal desplegó una gran actividad, sufragando económicamente partidos adictos a Asiria y realizando una gran expedición hasta la costa mediterránea, donde recibió tributos que son citados en sus anales: *Oro, plata, estaño, cobre, recipientes de cobre, prendas de lino de guarniciones multicolores, monos grandes y pequeños, ébano, madera de boj, marfil de colmillos de morsa*... La vida fastuosa de los principados fenicios y sirios debió dejar su impronta en los sobrios asirios, a lo que debieron contribuir también los miles de deportados que, asentados a muchos cientos de kilómetros de su patria, proporcionaron a Asiria una mano de obra artesanal y comercial. Con estos recursos humanos Assurnasirpal levantó su residencia de Kalath, expresión, quizás, de un incipiente concepto imperial, que acabaría albergando a todos los pueblos sometidos.

La fascinación del mundo sirio-palestino hizo aún mayor mella en Salmanasar III. Para iniciar sus campañas tenía una excusa, acabar con el poder arameo, y un respaldo, el botín acumulado en el reinado anterior. Utilizando el terror como arma psicológica, y con un aguerrido y considerable ejército, conquistó Bit-Adini y realizó algunas expediciones sobre Siria que, tras varias alternativas, le atrajeron los tributos de varios prin-

cipados de la zona y el reconocimiento de Israel, Tiro y Sidón. Asiria estaba en puertas de convertirse en la gran potencia del Próximo Oriente. Sus enemigos sólo tenían dos opciones: someterse y pagar tributo, o coaligarse y exponerse a una brutal represión. Desde entonces se generó una espiral de violencia, en la que las destrucciones de ciudades, las matanzas, las deportaciones, perseguían una finalidad que iba más allá del simple aniquilamiento: causar un fuerte impacto anímico en los pueblos sometidos o sublevados, mostrar claramente de qué lado de la balanza estaba la fuerza, el poder, un poder que no era más que el brazo ejecutor de la guerra santa por el señorío absoluto del dios Assur. Una finalidad propagandística a la que contribuían de forma monótona, pero no por ello menos impresionante, los minuciosos relieves palaciegos con temas bélicos, o las grandes inscripciones laudatorias de los soberanos, donde éstos muestran orgullosamente una morbosa complacencia en el temor que inspiran. Así lo hacen los anales de Salmanasar III en el sexto año de su reinado: *Quedaron despavoridos a causa del terror que emana mi posición de señor supremo, así como a causa del esplendor de mis violentas armas, y maté a su señor Giammu con sus propias armas.*



Guerrero asirio (Museo del Louvre)

Tiglatpileser III

La revuelta interna que agitó el final del reinado del Salmanasar III sumió a la oscilante historia asiria en una crítica etapa. Hubo problemas en Siria y Babilonia, poca cosa en comparación con las derrotas sufridas ante Urartu, que provocaron la pérdida de la ruta metalífera capadocia. La debilidad creciente de la dinastía no pudo hacer frente al descontrol administrativo (los gobernadores se independizaron en algunas provincias) y al descontento de ciertos sectores nobiliarios.

Probablemente el advenimiento de Tiglatpileser III (745-727), restaurador de la potencia asiria, fue el resultado de las tensiones suscitadas entre las familias más poderosas del estado. Prestigioso general (quizás el llamado Pulu por las fuentes babilónicas y bíblicas), consiguió usurpar el trono tras un levantamiento, lo que explica que sus anales fuesen mutilados por sus sucesores. Pero su actividad política fue tremendamente beneficiosa para el imperio. En el Norte emprendió una gran ofensiva contra Urartu, infligiéndole una severa derrota de la que tardaría mucho en recuperarse. El problema arameo se atajó con la anexión de tribus y territorios adyacentes, puestos bajo la dirección de gobernadores, y una mejor fiscalización de la situación al convertirse el propio Tiglatpileser en virtual rey de Babilonia. En cuanto a la inestable Siria, sabemos por la analística que Damasco, Samaria, Kue y las ciudades fenicias pagaban tributo, y que Asiria buscó sacar el mejor partido de los conflictos entre Israel y Judá.

Tiglatpileser III pasó a la historia asiria como un verdadero rey reformador, metódico pero firme en sus iniciativas. Para garantizar un control duradero sobre los paises sometidos aceleró una política de ocupación permanente, de sólida conquista. Los territorios doblegados fueron incorporados *en los límites del país de Assur*, dividiéndolos en provincias dirigidas por *bel pihati* con guarniciones fijas a sus órdenes. Por otro lado, para evitar todo tipo de revueltas, aumentaron las deportaciones en masa, trasladándose arameos de Damasco a la frontera elamita, caldeos al valle del Orontes (Siria) e israelitas a la propia Asiria. Es indudable que Tiglatpileser tenía *in mente* una más elaborada noción de imperio que sus predecesores. Los habitantes desplazados no diferían por completo en lengua y costumbres de quienes les acogían, quedando unos y otros sometidos a la misma jurisdicción. Algunos cuerpos arameos se integraron en el ejército asirio. Un sistema de correos surcaba todas las rutas. Fue esta política



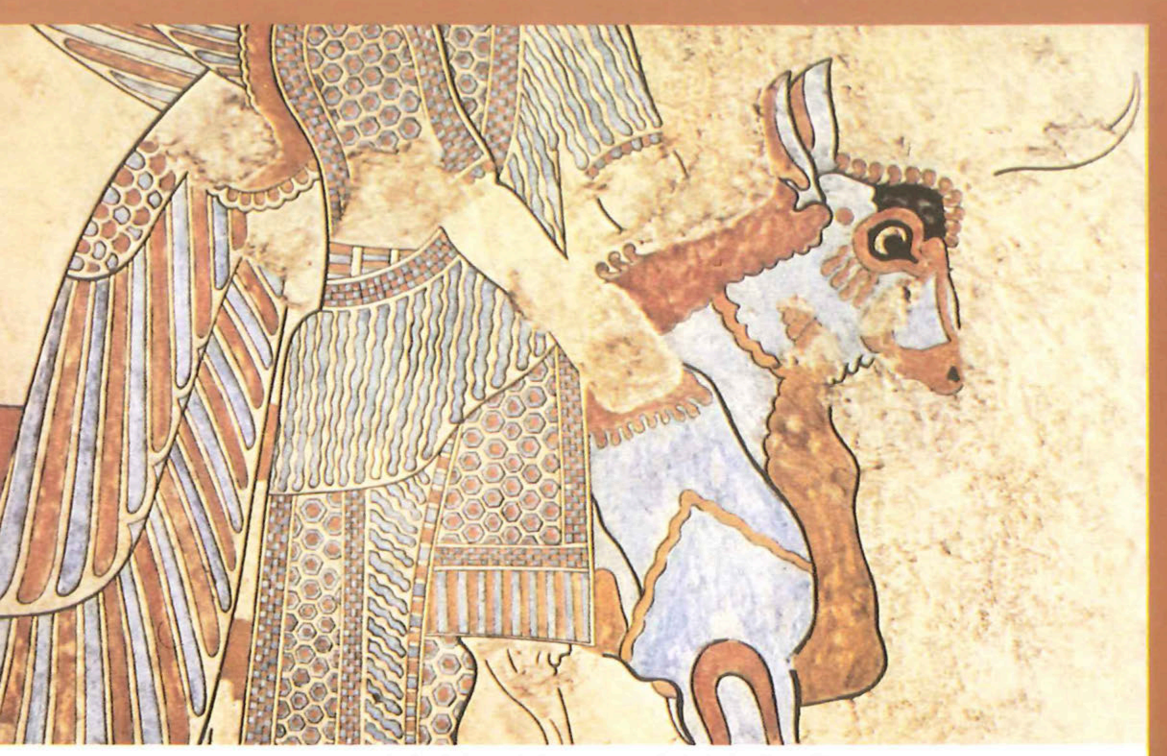
Cacería con carros (mural del palacio de Til-Barsib)

de fusión a todos los niveles, sostenida por una estricta organización administrativa, la que menguó notablemente las anteriores diferencias entre el país nacional asirio y las regiones ocupadas, que habían sido por lo común meros cotos de saqueo para las tropas vencedoras.

Militarismo asirio

La última etapa de la historia de Asiria constituyó la cima del poderío imperial, al mismo tiempo que los prolegómenos del rápido hundimiento. Cuando observamos la trayectoria política de aquellos años a través de la analística o el arte relivario, nos damos cuenta de cómo la base del éxito siempre estuvo cifrada en la capacidad de mando de los soberanos y en la disciplina y espíritu combativo de las tropas. Son dos elementos muy relacionados entre sí, galvanizados por una misma moral de victoria y una ciega confianza en la *santidad* de las guerras emprendidas por la universalidad del dominio del dios Assur.

La idea de fortaleza, de capacidad sobrehumana, está latente en los testimonios escritos o artísticos que nos acercan a los monarcas de aquel período. Sargón II (722-705) habla en primera persona para afirmarnos que *el aterrador encanto de Assur, mi señor, dominó al rey de Meluhha y le cubrió los pies y manos de grilletes...*, expresiones parecidas a las que utiliza Senaquerib (705-681) al narrar su tercera campaña siria: *Luli, rey de Sisón, a quien el aterrador hechizo de mi señorío había dominado, huyó a lo lejos, allende los males, y pereció.* Hay en estos exponentes tanto un manifiesto orgullo por el terror inspirado a los enemigos, como una evidente intención de resaltar la sublime grandeza del rey. Y esto no sólo para causar impresión a los propios súbditos y visitantes del palacio real, espectadores asombrados de tal propaganda, sino también para *informar* a las generaciones futuras sobre tales empresas. Además, la condición invencible del soberano es motivo de otro tema muy divulgado: su actividad como cazador, que aunaba su papel de benefactor en pro del campesinado frente a los animales peligrosos (deber encomendado por los dioses) con su cualidad de ser superior. En las escenas relivarias, donde los leones, cruelmente alanceados, agonizan con fuertes espasmos de dolor, podemos percibir esa secreta dosis de admiración que a veces los déspotas sienten por la fuerza y resistencia de sus víctimas. La gran expresividad del dolor de tales animales (recordemos la famosa *Leona herida)* nos hace sentirnos



Genio alado conduciendo un toro (palacio de Til-Barsib)

sentimentalmente impresionados por la brutalidad con que son aniquilados.

Y junto a la persona del rey, como el otro gran protagonista de los cuadros relivarios, más ilustrativos que decorativos, el temible ejército asirio, esa máquina de dominio y destrucción, siempre mejorada y entrenada, unas tropas profesionalizadas capaces de doblegar al enemigo lo mismo en la montaña abrupta que en el cerrado valle, en el agotador desierto o en las zonas pantanosas. Fundamentalmente fueron tres los elementos que contribuyeron a hacer del ejército asirio el mejor y más efectivo de su época: *a*) Una gran preparación moral, un tremendo entusiasmo religioso y un vigoroso patriotismo, amén de una acendrada confianza en la capacidad de sus jefes; *b*) Su lograda organización y disposición técnica. Probablemente fue obra de Tiglatpileser III o Sargón II la creación de un ejército real permanente, quizás con la intención de dar una solución militar al problema social del campesinado sin oficio ni beneficio, que podía producir brotes revolucionarios, buscándose también así aprovechar más las novedades de la ciencia bélica. La eficaz milicia asiria, constantemente revisada y reformada, constaba de cuerpos de infantería pesada y ligera, zapadores, caballería y carros. En las formaciones pedestres se integraban grupos de arqueros y honderos, pero también en un relieve de Assurnasirpal II vemos arqueros montados que cargan sobre el enemigo disparando, llevando cada uno a su lado un escudero con las riendas de ambas monturas. Este incómodo procedimiento se abandonó con el tiempo, hasta hacer del jinete asirio un soldado unitario, con lanza ligera, que actuaba coordinado con los grupos de carros. En general, son las particularidades militares de la última época las mejor conocidas; *c*) En tercer lugar tenemos una conseguida utilización de los recursos estratégicos y tácticos. Los asirios fueron verdaderos expertos en el asedio de fortalezas, usando el ariete, torres móviles y campamentos de sitio de una gran complejidad, de tal modo que Sargón II, durante su octava campaña contra Urartu, a raíz de su precipitado acoso al enemigo, no pudo por falta de tiempo *instalar el campamento y las defensas del cuartel general*. Se empleó frecuentemente un servicio de espionaje, sobre el que no tenemos mucha información, y el ya citado efecto desmoralizador provocado por el rastro de muerte y odio dejado tras sí por las poco clementes tropas asirias. Ciudades devastadas, montones de cadáveres, individuos reducidos a la esclavitud componen en los relieves un cuadro dantesco, que no

es estrictamente una muestra de sadismo étnico, como algunos autores han interpretado, sino una intencionada expresión propagandística, un terrorismo no muy diferente al de otros pueblos de la Antigüedad (hititas o persas), pero en todo caso más acentuado en sus representaciones gráficas. Asiria nunca persiguió lograr una *paz asiria* cuyo recuerdo fuese estimado modélico. Al contrario, basó su potencia en el dominio de su formidable máquina de guerra. Para comprender mejor qué experimentaron los pueblos sometidos ante el peso de aquel militarismo exacerbado, es ciertamente impresionante el retrato que de aquel jinete apocalíptico hizo el profeta Isaías (V, 27-29): *No hay en él* (se refiere al ejército asirio) *quien se canse y tropiece, quien se duerma y se amodorre; nadie se suelta el cinturón de los lomos, ni se rompe la correa de su calzado. Sus saetas son agudas y todos sus arcos están tensos. Los cascos de sus caballos semejan pedernal y sus ruedas, torbellino. Tiene un rugido como de leona, ruge como los cachorros, brama y agarra la presa, la arrebata, y no hay quien la libre.*

Peso del ejército

Durante la última etapa de su historia, Asiria se vio obligada a mantener en funcionamiento todo este aparato militar a pleno gas, tanto para hacer frente a las tradicionales revueltas internas, como a las guerras fronterizas y otros conflictos heredados de antaño. En realidad, se trata de un proceso cíclico, en el que las campañas buscan acabar con levantamientos y coaliciones, suscitadas, a su vez, por la crueldad y los pesados tributos impuestos por el vencedor. Y vuelta a empezar.

El primer motivo de inestabilidad eran las sublevaciones, entre las que surgía siempre, como el más espinoso problema, el de Babilonia. En general, cada cambio de reinado ocasionaba disturbios más o menos generalizados, que obligaban a invertir recursos, necesarios en otros frentes, para conseguir a veces sólo una precaria tregua. El momento más grave acaeció en el año 705, a la muerte de Sargón II. Un activo líder caldeo, Merodach-baladan, logró unir a todas las tribus arameas, contando con la alianza del Elam, reino situado al sureste de Mesopotamia, cuyo ejército era entonces el único que podía contrarrestar con ciertas garantías al asirio. Babilonia pudo también atraerse a Judá, Tiro y otros principados sirio-palestinos, contando con el solapado apoyo de Egipto. Pero la rápida reacción del nuevo rey asirio, Senaquerib, acabó con la insurrección, tras saquear en el 689 Babilonia y llevarse previsoramente la venerada imagen del dios Marduk a su país para tenerlo como su prisionero. De todas formas, ni se cerraba así la *cuestión babilonia*. Todos los intentos asirios para imponer sobre el territorio caldeo una aceptable forma de gobierno fracasaron. Las poblaciones arameas, que difícilmente aguantaban el yugo asirio, intentaban probar fortuna a la primera ocasión propicia. Temporalmente se mantuvieron sumisas, a raíz del terrible castigo dado por Senaquerib, y las medidas conciliadoras de su sucesor Assarhaddón (681-669), quien restauró Babilonia y le devolvió su importancia comercial. Pero la herida no se cerró nunca y al final fue una de las causas de que el imperio asirio se gangrenara.

Assurbanipal, el último vencedor

Aunque en el oeste la situación estaba controlada por las guarniciones asirias y el vasallaje de Jerusalén, Chipre, los filisteos y otros estados, los agentes enviados por Egipto trataban de fomentar las sublevaciones. El país del Nilo estaba preocupado por el entorpecimiento de su comercio con Palestina. Ya en el 701 estuvo a punto de ser atacado por Senaquerib. Egipto, *esa caña rota que pincha y hiere la mano de quienquiera que en ella se apoya*, como decía el copero mayor asirio al rey Ezequías de Judá, había enviado contingentes de tropas en ayuda de éste último, los cuales fueron derrotados. Senaquerib podía haber proseguido hacia el sur, pero prefirió dar una lección al veleidoso Ezequías y se enfrascó en el asedio de Jerusalén. El cerco no culminó, según las fuentes bíblicas, porque Yahvé intervino milagrosamente y, según el historiador griego Herodoto, a causa de una multitud de ratas que royeron los arcos y correas de los escudos asirios, probable alusión a una epidemia de peste. Más tarde fue Assarhaddón quien, en el 671, ocupó Menfis y parte del país. La empresa egipcia estaba hasta cierto punto justificada, pero suponía desviar la atención de las fronteras orientales, donde Babilonia y Elam, junto con las discordias nobiliarias internas, minaban progresivamente la seguridad del imperio.

El legado que recibió el último gran soberano asirio, Assurbanipal (669-630) no era, precisamente, presagio de futuras grandezas. La proverbial fortaleza asiria se estaba consumiendo en los numerosos teatros de operaciones que, lejos de ser las fáciles palestras de antaño, donde las tropas de Assur se paseaban militarmente, se habían

convertido en duras guerras de desgaste. En realidad, su último siglo como estado fue para Asiria una etapa que, aunque aparentemente presente una actitud ofensiva, encerraba una creciente lucha por la supervivencia ante otras potencias cada vez con mayor auge. Se tenían terribles problemas dentro, y poderosos competidores fuera. Al culto Assurbanipal le ocurrió lo que siglos más tarde al emperador romano Marco Aurelio. Hombre dado al estudio y la lectura, tuvo paradójicamente que emplear muchas horas de su vida en el campo de batalla para mantener la cohesión de un estado que empezaba a agrietarse. Egipto fue una de las principales pérdidas, ante la resistencia nacionalista encabezada por el príncipe Psamético. No era la más grave, pero sí es sintomático del creciente agotamiento físico y psicológico asirio el que Assurbanipal no hiciera nada por recuperar el país. La reacción de alguno de sus predecesores hubiese sido fulminante.

No obstante, dicho fracaso se compensó con las victorias obtenidas en las fronteras septentrional y meridional. En el norte el estado enemigo de Urartu había caído ante el empuje de los escitas, y la influencia asiria en el país de Nairi había casi desaparecido. Pero los asirios pudieron ahora defender Siria de las nuevas hordas cimerias procedentes del norte del Mar Negro.

Más dura fue la caída

La gran preocupación era Elam, cuyo rey Teumman provocó la guerra con ayuda de algunos clanes caldeos. Los asirios tomaron sus capitales, Madaktu y Susa y la nación quedó reducida a vasallaje. Pero algún tiempo después se formó una gran coalición, en la que se integraron el tenaz Elam, los caldeos, arameos, principados palestinos, árabes y Egipto. Assurbanipal comenzó por cortar las comunicaciones entre Elam y Mesopotamia, luego asedió y ocupó Babilonia, frenó a las tribus árabes en el oeste, y consiguió varios éxitos militares en territorio elemita, saqueando Susa y llevándose como botín sus principales monumentos.

La gran alianza a la que se enfrentó Assurbanipal no fue más que el presagio de la que años más tarde acabaría con Asiria. Largos siglos de destrucciones, saqueos, deportaciones, ejecuciones, etc., habían ido creando en todo el mundo próximo-oriental una latente atmósfera de odio y deseos de venganza contra el terrible dominador. Los pueblos sometidos, masacrados una y otra vez, reincidían en sus intentos de liberarse del yugo que les



Altar de Tukulti-Nihurta I, siglo XIII a.C. (Museo de Berlín)

esclavizaba. Cuando Assurbanipal devolvió la calma al estado, finalizando su gobierno, en realidad la agonía asiria estaba en puertas. Y cuando su país tuvo enfrente, por primera vez en muchos años, a enemigos fuertes con jefes capacitados, sobrevino por pura ley de evolución histórica el veredicto que más tarde S. Lucas recogió en su Evangelio (XI, 21-22): *Cuando el fuerte armado guarda su palacio, segura está su hacienda. Pero si uno más fuerte que él sobreviene y le vence, le quita las armas en que confiaba y reparte sus despojos.*

Así fue, en efecto, y los débiles sucesores de Assurbanipal no pudieron hacer nada frente a la tormenta que se les vino encima. El sur de Babilonia se separó, y los caldeos eligieron como jefe a Nabopolasar. En el este los medos, base del posterior imperio persa, se unieron bajo la égida de Ciaxares. Mientras tanto, las luchas fratricidas corroían la fuerza combativa del ejército asirio, cuyos enemigos se plantearon no sólo resistir, sino pasar a la ofensiva para cercar a los asirios en su original reducto territorial. En el 614 Ciaxares marchó contra la antigua capital, Assur, la tomó y saqueó sin piedad. Dos años después se le unió Nabopolasar para efectuar el asalto definitivo contra Nínive que, a los tres ataques, cayó y fue brutalmente arrasada. Los oprimidos de siempre asistieron, entre sorprendidos y jubilosos, a la vertical caída de su implacable verdugo.

El coloso se hundió sin remedio ante una oleada de odio contenido que por fin se había desatado. Sus últimos núcleos supervivientes intentaron una inútil y desesperada resistencia en Harrán. La población fue totalmente aniquilada, y sólo algunas pobres comunidades conservaron el recuerdo de la pasada grandeza.

Reyes y súbditos

Por Alejandro Ibáñez Castro
Profesor de Historia Antigua. Universidad de Córdoba

EN Asiria nos encontramos con un concepto teocrático de la monarquía. El verdadero Soberano del país es el dios Assur, y el rey nada más que su vicario, el *shangu*, sacerdote y administrador del dios nacional, cuyo deber consiste en ampliar sus dominios. El principal rasgo de la política asiria, teniendo en cuenta que Assur es un dios guerrero que aspira a ser venerado por todos los hombres, será la tendencia a conquistar el mundo conocido, y el cometido fundamental del rey, someter a los pueblos que no lo hagan, pues a quien no reconozca la autoridad del dios se le considerará enemigo y, por tanto, susceptible de ser exterminado.

En esta política expansionista, aparte de los títulos que reciben los monarcas, como *Rey del Universo* con Shamshiadad I, o *Rey de las cuatro regiones* desde Salmanasar I, lo primero que llama la atención en los relatos de las numerosas campañas es la descripción de matanzas y mutilaciones en masa de los vencidos, el desuello de sus jefes y la enumeración de cabezas cortadas y destrucciones de cuanto encuentran a su paso; relatos que no son sino monumentos de orgullo, probablemente con una gran parte de *bluff*, y con la finalidad de presentar las atrocidades asirias como *instrumentum imperii* para atemorizar al mundo circundante.

La unidad del imperio reposaba casi absolutamente en el rey cuyos poderes, al menos en teoría eran ilimitados, ya que solía gobernar ayudado por la divinidad mediante oráculos. De estas consultas se encargaba la aristocracia sacerdotal, consiguiendo así un resorte de influencia política con el que sin restringir la iniciativa real, y sabiendo a los reyes incapaces de despreciar una profecía desfavorable, se aseguraban la abstención de cualquier proyecto desaprobado por ellos. Sin embargo, esta influencia sería indirecta, porque la intuición monárquica, convertida en elemento de cohesión del estado asirio, supo mantenerse en un entorno absolutista durante largo tiempo, superando épocas de debilidad. Su mejor definición la encontramos en un texto de Assarhaddón: *Será vuestro rey y vuestro señor. Puede abatir al poderoso y elevar al débil, ajusticiar al que lo merezca y perdonar al que pueda serlo. Escucharéis todo cuanto diga y haréis lo que ordene. No incitaréis a ningún otro rey, a ningún otro señor en contra suya*. Además, el rey se aseguraba el reconocimiento de su soberanía estableciendo relaciones personales con todos sus súbditos mediante un juramento realizado en presencia de las estatuas divinas, que eran las designadas para descargar su cólera sobre los perjuros. Son las convenciones juradas, *ade*, cuyo principal objetivo era adelantarse a cualquier intento de conspiración, revuelta o asesinato, procedimiento que, por su utilidad, también fue empleado por los generales y gobernadores de provincias.

En cuanto al tema de la sucesión al trono, nunca se resolvió satisfactoriamente. Hasta las revoluciones del siglo IX a. C. se mantuvo la tradición de que el hijo mayor del rey fuera, de derecho y con la conformidad de los dioses, el legítimo heredero del trono. Pero desde entonces los reyes, para evitar problemas, adoptaron la costumbre de asociar al trono al heredero de su elección y, sin tener en cuenta la edad, el elegido entraba en la *Casa de la sucesión*, la *bit riduti*. Este palacio, a la vez que centro de educación del heredero, era también sede del gobierno, y ser admitidos en él constituía la pretensión de todos los niños de la familia real. Con todo, no terminaron aquí los problemas, puesto que la elección de uno provocaba la reacción de los hermanos, como sucedió a la muerte del heredero de Senaquerib. Este rey tenía cinco hijos pero, por influencia de su última esposa, Naqi'a, fue elegido sucesor el hijo de ésta, Assarhaddón, con la oposición de sus hermanos que, aun apoyados por los nacionalistas, que consideraban un crimen las simpatías probabilonias de la reina y su hijo, no pudieron impedir la subida de éste al trono tras la muerte de su padre. Lo mismo ocurrió a la hora de designar al sucesor de éste, y una nueva intervención de Naqi'a, símbolo viviente de la legitimidad y continuidad dinásticas, aprovechándose de su influencia en la corte y de las convenciones juradas, logró que todos respetaran la decisión de su hijo y que Assurbanipal subiese al trono.

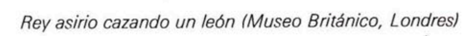
Administración central

El hallazgo de miles de tablillas en el curso de las excavaciones efectuadas en

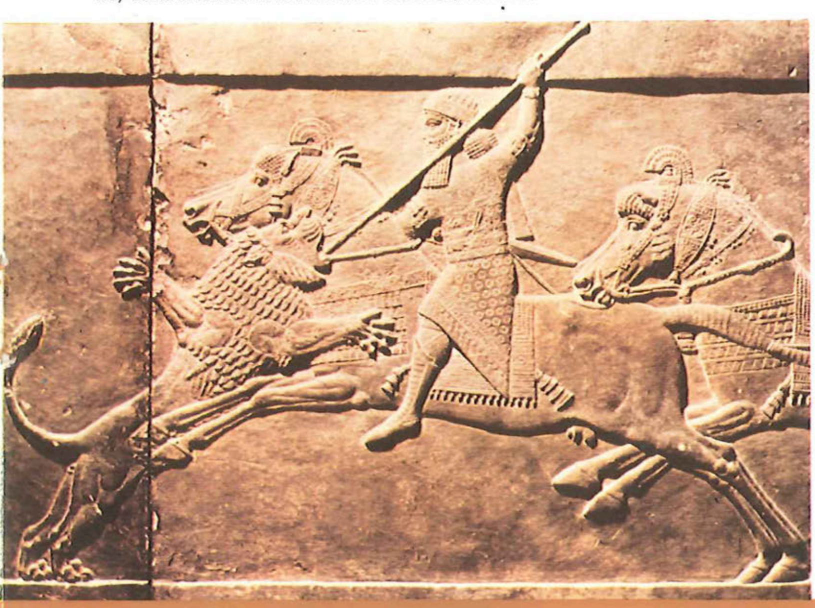
Caza del ciervo según relieve asirio (Museo Británico, Londres)



Guardián real asirio (terracota, siglo VII antes de Cristo, Museo Británico)



Rey asirio cazando un león (Museo Británico, Londres)



los siglos XIX y XX ha puesto en manos de la investigación auténticos archivos con multitud de datos precisos sobre la marcha del estado asirio. Estos archivos no sólo aparecen dentro del territorio asirio propiamente dicho, sino también fuera de sus fronteras, evidenciando el poder alcanzado por Assur. Aunque la novena parte del cuarto de millón de documentos hasta ahora disponibles son de índole económica, gracias a lo cual conocemos la situación del comercio en colonias como Kanish (Anatolia), también podemos obtener información sobre la configuración política y étnica de las diferentes zonas, o las instrucciones enviadas por los reyes asirios a los territorios conquistados. En este sentido destacamos como ejemplo el más de un centenar de cartas del rey Shamshiadad a su hijo Yasmakhadad, lugarteniente de Mari, en las que no sólo se nos manifiesta la preocupación del monarca por la política y economía a seguir, sino que también recibimos noticias sobre la etiqueta palaciega, la forma de transportar el cobre o recetas sobre plantas medicinales.

Assur fue, desde el principio, una nación, no una serie de pueblos o tribus, y es en su propia constitución donde fundamos la razón de su supremacía, pues el rey concentraba en sus manos todo el poder, aunque para una mejor dirección del estado delegase parte de su autoridad en algunos elegidos. En efecto, para administrar su imperio, la monarquía asiria dispuso de una serie de fieles funcionarios. Estos tomaban posesión de sus cargos con la promulgación de una *abat sharri*, orden real, que a la vez que la función creaba la fortuna y el poder. Constituían la clase noble, sujeta a imprevisibles caídas e intrigas aunque su fidelidad fuese intachable, como de hecho ocurrió durante todo el imperio hasta la muerte de Assurbanipal. Sólo decayó en un par de ocasiones: cuando el golpe de estado de Sargón II, y con ocasión de la revuelta de los hermanos de Assarhaddón. Para evitar las posibles ambiciones particulares de estos funcionarios, la tradición ordenaba que cada rey, al subir al trono, eligiese sus propios magistrados. Además, los cargos solían desdoblarse, por un servicio más complejo o más bien por prudencia, y para mayor seguridad se evitaba que fuesen hereditarios.

Debido a la conservación de los numerosos archivos, y gracias a la costumbre de denominar cada año con el nombre de un dignatario, podemos conocer algunos de estos funcionarios. Así, hasta Salmanasar V el orden de personajes del estado era: el rey, que daba su nombre al primer año completo que seguía a su acceso al trono; el general, *turtanu;* el heraldo de palacio, *nagir ekalli;* el copero mayor, *rab shaque;* el intendente del domino real, *abarakku;* y los gobernadores de provincias encabezados por el de Assur, *shakhin mati*. Durante un tiempo se pensó que éste era el orden de preeminencia en el estado, pero desde Sargón II y Senaquerib este honor pasó a depender del capricho real y se alteró el orden, por lo que ya no resultaba significativo para establecer la jerarquía nobiliaria saber quien era el *limmu*, el oficial del año. Por otra parte, el eponimato se considera impropio en este sentido, pues hay que distinguir entre rango y función que no siempre coinciden, y aunque se admite que el *nagir ekalli* es el encargado de promulgar edictos, y el *rab shaque* el de llevar la copa en las grandes ceremonias, también es verdad que no había un claro reparto de funciones ministeriales y que todos, en mayor o menor grado, resolvían problemas económicos, administrativos y judiciales, tenían incluso poderes militares, pues las zonas periféricas, las más peligrosas, como el alto Tigris, estuvieron a veces encomendadas a un copero.

Sabemos, por último, que la administración de la corte contaba con grandes medios a su alcance, según se deduce de una estela de Assurnasirpal II en la que, entre otras cosas, se menciona una fiesta organizada con motivo de la inauguración de su nuevo palacio en Kalatn, a la que se invitaron, además de funcionarios y gente preeminente de Asiria, a 5.000 huéspedes extranjeros de honor y 65.000 obreros, y en la que se consumieron, entre otros manjares, 2.000 vacas, 16.000 ovejas y 10.000 pellejos de vino.

Los servidores del rey

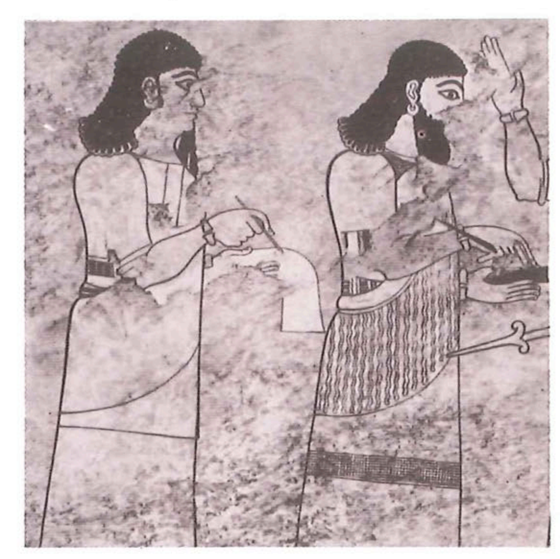
Al no contar con una legislación asiria completa no nos es posible conocer la estructura social en toda su complejidad, aunque sí podemos formarnos una idea aproximada, en especial de la época de Assurbanipal. En principio, se designaba a la población en términos generales como gente, *nishe*, individuos, *napshati*, o tropas, *sabe*, y no se tenía en cuenta entre hombres libres o esclavos, todos eran servidores del rey, al que debían cuanto tenían: *A mí, que no era más que un perro muerto, un hijo de nadie, el rey, mi señor, me ha dado la vida*. Son palabras de un general, pero igual hubiesen podido ser de un esclavo, porque todos eran *urdu*, servidores-esclavos. Todo el imperio servía al monarca y éste, a su vez, al dios nacional.

Con todo, estos servidores se dividían en libres y esclavos. Los hombres libres se clasificaban en: patricios, *mar banuti*, artesanos, *ummane*, y proletarios, *khusbshi*. La *mar banuti* era la clase noble, el alto funcionario y sus miembros formaban las casas principescas seleccionadas por el rey. Se trataba de una clase poco numerosa que, debido al bajo índice de natalidad asirio, dos o tres hijos por familia, y aún menos en este grupo, de vez en cuando tenía que ser aumentada con la incorporación de administradores subalternos, soldados destacados y recurriendo incluso a lo que se consideraba una liberalidad: nombrar mujeres para cargos importantes.

Los funcionarios de rango inferior como los escribas, *tup-sharru*, y los artesanos, pertenecían a los *ummane*, grupo más numeroso de los que practicaban una profesión determinada. Estaban obligados a pagar impuestos y a prestar servicio militar, circunstancia esta última de la que podían librarse los *mar banuti* enviando a un esclavo en su puesto.

Los *khubdhi* formaban el pueblo bajo, la base del colonato y del ejército. Grupo con recursos limitados, con pequeñas parcelas de tierra, se obligaba a realizar diversas prestaciones al Estado. No puede decirse de él que necesariamente viviera en malas condiciones ya que toda una legislación social los protegía, cuidando del sustento de viudas y huérfanos. Su bienestar era el índice de la fuerza del estado y, por ésto, los reyes se preocuparán de mejorar sus condiciones de vida introduciendo nuevos cultivos y herramientas, y haciendo trabajos de utilidad pública como canales de riego. Además, la realeza tenía la obligación divina de luchar contra los animales perjudiciales para los campesinos, por lo que dejará muestras de su actividad en el arte y la literatura: *...maté cuatro toros salvajes ...diez poderosos elefantes machos... ciento veinte leones de corazón valiente en heroico combate a pie, y otros ochocientos leones desde mi carro de combate*. Animales que, de ser cazados vivos, eran llevados a un parque en la ciudad para divertimiento del pueblo.

Por debajo de los hombres libres estaban los esclavos, cuyo signo externo de condición era la cabeza rapada y las orejas agujereadas. Esta clase estaba formada por pequeños campesinos asirios que, al no poder pagar sus deudas, con frecuencia gravadas por un interés del 50 por 100, se vendían a sí mismos o a sus hijos, a veces a precios irrisorios, como cuando la toma de Nippur, en 624 a. C., en que se vendieron a seis siclos cuando normalmente



Escribas (mural del palacio de Til-Barsib, siglo VIII a. C.)

Sacerdote (relieve, Museo del Louvre)





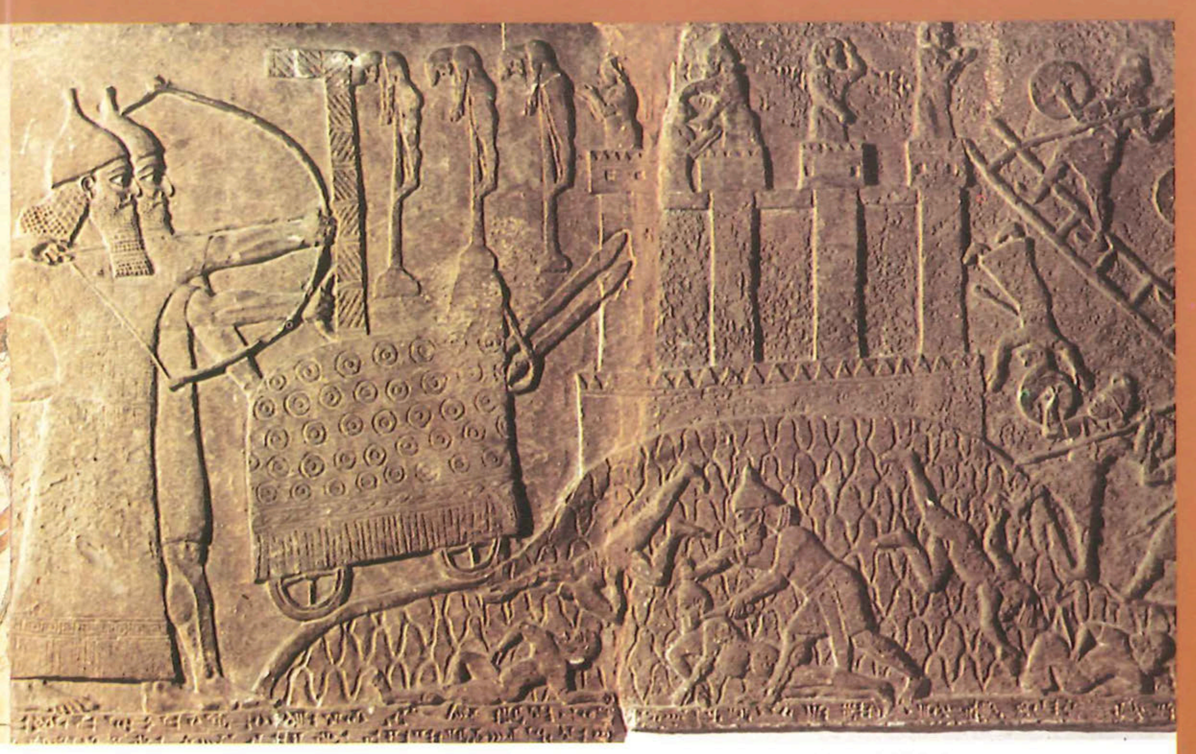
Escena de una cacería real (Museo Británico)

estaban a treinta. También se incluían personas traídas del extranjero aunque no hay noticias de traficantes especializados en este comercio y, una gran mayoría procedente de los prisioneros de guerra. Todos ellos, pese a constituir un bien vendible, tenían personalidad jurídica y podían casarse con libres, poseer otros esclavos y propiedades y realizar cualquier transacción, pero al mismo tiempo que poseedores eran poseídos, por no ser frecuente la manumisión, y como, a su muerte, todo pasaba al dueño, éstos no eran partidarios de dejarlos libres. A pesar de su abundancia eran caros, y la esclavitud no constituyó el factor decisivo en la producción agrícola. El número de esclavos particulares no excedía de ocho, treinta en los grandes dominios. Lo mismo ocurría en la ciudad, pues los artesanos no empleaban más de tres o cuatro, así que la mayoría eran repartidos entre la administración y los templos y se les ocupaba en las grandes obras imperiales.

Leyes de hierro

La ley asiria no es una proyección de la babilónica que, conocida y estudiada, no fue aceptada por estimarse sus penas demasiado leves para una raza vigorosa como la que nos ocupa. Lo mismo puede decirse de las influencias de Mitanni o Hanigalbat, sólo admitidas como hipótesis para las leyes comerciales. El código asirio, por tanto, es propio, sus penas son más duras que en todo el territorio circundante, y no se tiene en cuenta, como en Babilonia, la condición social del individuo. No es del todo correcto, sin embargo, hablar de código asirio, al no estar ordenadas sus leyes como las de Hammurabi, donde, tras una descripción amplia del delito, viene la pena. Las leyes asirias son, con frecuencia, muy detallistas, y más que un código parecen una serie de sentencias dadas en juicio.

Aunque el derecho consuetudinario asirio, conservado incompleto en tablillas, fue compilado por Tiglatpileser I (1115-1077 a. C.), refleja una situación anterior que se remonta, cuando menos, hasta el siglo XV a. C. con las leyes de Nuzi, dedicadas fundamentalmente a las ordenanzas sobre la venta de bienes inmuebles. Sin embargo, la serie de leyes más conocida fue la hallada junto a la *Puerta del Juicio*, en Assur. Se fecha en el siglo XIII a. C. Son leyes del Imperio Medio, que parecen copia de otras más antiguas, y en las que destaca la baja posición de la mujer que, por lo pronto, no puede elegir marido: desde que su futuro suegro le hace un regalo o derrama aceite sobre su cabeza, puede considerarse casada, ya que aquel se compromete a darle como marido a uno de sus



Conquista de una ciudad, siglo VIII a.C. (relieve de Nimrud, Museo Británico)

hijos y, en caso necesario, a un nieto. Una vez casada, su signo distintivo es un velo, prenda prohibida a sacerdotisas solteras, prostitutas y esclavas, y que consentido su uso por quien no debe, recibía mutilación de orejas, cincuenta golpes y un mes de trabajos forzados.

Si la esposa es abandonada por el marido, no tiene derecho a percibir nada a cambio, e incluso puede ser entregada con sus hijos en servidumbre para el pago de deudas. Si el esposo desaparece, por cautividad o guerra, deberá esperarlo al menos dos años, pasados los cuales, y si no ha tenido hijos con él, se contempla la posibilidad del *levirato*, por el que una viuda puede casarse de nuevo con uno de sus cuñados para que no se pierda la continuidad de la familia. En caso de vivir en tierras del estado, éste debe cuidar del sustento de la viuda, y si el marido era titular de unas tierras, habrá de aguardar aquella los dos años establecidos antes de casarse, tiempo en el que un colono interino asegurará su mantenimiento. Si el esposo volvía, recobraba la mujer y las tierras, pero no tenía derecho sobre los hijos habidos en su ausencia.

La mujer no puede comerciar sin el permiso de su esposo y aquel que lo tolera es arrojado con grilletes al río. Tampoco puede sacar nada de casa estando el marido enfermo o ausente, bajo pena de muerte. En cuanto al adulterio, una ley permitía al injuriado tomarse la justicia por su mano y acabar con la vida de los adúlteros. El aborto intencionado era considerado un crimen contra el estado y la moral y. por tanto, castigado severamente: *Si una mujer, por su propia voluntad, se provocara un aborto... Se la empalará con estacas y no se la enterrará.*

Implacable dureza

Igualmente severos eran los edictos que, proclamados por el heraldo de palacio, reglamentaban las relaciones del personal de la corte, especialmente con respecto al harén real, compuesto por la madre del rey, su esposa o esposas y las *mujeres del rey*, jóvenes asirias y princesas estranjeras. Entre el personal masculino de palacio, y aunque las prescripciones alcanzaban a todos, los que más podían aproximarse a las mujeres eran los eunucos, *sha reshi*, que, pese a su condición tenían prohibido entrar solos en la parte reservada, estar a menos de siete pasos de las damas y dirigirles la palabra, aunque se lo solicitaran, si no estaban convenientemente vestidas.

Todo esto, más algunas penas como castración o echar asfalto ardiendo sobre la

cara, nos muestra la dureza implacable de la vida asiria.

En Asiria, y antes de entrar en particularidades de esta religión, alcanzaron gran importancia algunos dioses venidos de fuera, especialmente de Babilonia, de los que nos interesa destacar, entre los más conocidos, a Marduk que, junto con su hijo Nebo, el dios de la escritura, siempre tuvo muchos partidarios, como lo demuestra el hecho del asesinato, por un partido probabilónico, del rey Tukultininurta por haber ofendido a Marduk al conquistar Babilonia. O la restauración de la misma ciudad por Assarhaddón para separar el agravio de Senaquerib, quien destruyó la bella capital caldea y sometió a juicio al dios, sustituyéndolo por Assur en el poema de la creación y en el ritual de las fiestas del Año Nuevo.

Hombres y dioses

Además de estos dioses foráneos, muchos de tipo cósmico, aparecen otros locales cuya influencia depende del poderío de su ciudad, entre los que sobresale Assur, dios de la ciudad y el país a que da nombre, y que para algunos investigadores es, junto con Marduk, un epíteto de otra divinidad ya olvidada. Es la deidad nacional y fundamento del imperialismo asirio, ya que los reyes, convencidos de que a él le corresponde el dominio del mundo, emprenden sus campañas como una guerra santa, considerando toda rebeldía como una ofensa al orden del Universo conseguido por Assur, el vencedor del caos. Cada ofensa merece un castigo y prueba de que esto se llevaba a cabo son las fanáticas matanzas dirigidas a restaurar el orden roto. El dios se convierte en un instrumento político, y basta que sea reconocido por un pueblo sometido para que se pueda seguir adorando a los dioses propios. Además, era fácil aceptarlo, teniendo en cuenta la semejanza de cultos y que no interfería en otros ritos. Con todo, la supremacía de aquel duraba mientras era mantenido el poder militar, menos en algunas zonas de inferior cultura, como los territorios del E. y del N.E. donde algunos ritos relacionados con Assur se mantuvieron mucho tiempo después de que el dios fuese olvidado.

Pero, dejando a un lado la religión oficial, quizá merezca la pena adentrarse en la mentalidad asiria para hacernos una idea de cómo pensaba el pueblo común, cuyo primer rasgo característico es estar predispuesto a tener una oscura conciencia de los poderes sobrenaturales. El asirio ve a los dioses manifestarse en los fenómenos de la naturaleza, y cree que éstos influyen directamente sobre él, lo que le conduce a un total fatalismo y a una práctica fanática de la religión. Sin razonamiento deductivo piensa que un fenómeno natural es la causa del siguiente, y esta idea de destino, entendida a la vez como *fatum* cósmico, explica la importancia que para este pueblo tienen los oráculos y la proliferación de adivinos y videntes, *baru*, que, estudiando el hígado animal, el vuelo de las aves o la caída de una gota de aceite y su reflejo, debían responder con certeza a cualquier consulta sobre un acontecimiento de interés. Práctica que tendría como principal consecuencia la paralización de decisiones e impediría seguir una clara línea política.

El asirio se siente dominado por los espíritus, algunos buenos y en su mayoría malos; son causa de enfermedades y desgracias, y contra ellos sólo vale la brujería. Como prevención llevaban amuletos monstruosos basados en el principio de *lo igual previene lo igual* pero, además, existía toda una gama de exorcismos para combatirlos. Estos textos mágicos lo primero que mencionan es al demonio causante, pues si no se conoce no tiene efecto el encantamiento. Una vez conocido, y si, por ejemplo, era Labartu la responsable de una enfermedad, se le fabricaba una figurilla de barro a la que se vestía ricamente y le ofrecían buenos alimentos; si no daba resultado, le colocaban en la boca el corazón de un cochinillo, a lo que ningún espíritu se resistía. A los tres días se pensaba que el mal ya se había transmitido a la figura, se cortaba la cabeza de ésta y se la enviaba al mar por el río.

El súbdito medio asirio no se dirige a los grandes dioses oficiales, lo hace a otros de rango inferior con quienes puede tener una relación personal mediante sacrificios y oraciones ya formuladas, en las que sólo cambia el nombre del dios, dirigidas a obtener el perdón de sus pecados y el favor divino que se traduce en una vida terrena larga y próspera. En este pueblo falta la idea de un premio en el más allá, en la *Casa de las Tinieblas* de la que no se regresa, donde todos son iguales y sólo los muertos en combate gozan de un trato de favor.

El saber de las bibliotecas

El saber asirio, en parte tributario del babilónico, se pudo conservar gracias a la acción real que, aparte proteger a su pueblo, se preocupó de fomentar el arte, la ciencia y la literatura. En este sentido, fue decisiva la conservación de más de 25.000 tablillas, *tup-sharruti*, de la biblioteca de Assurbanipal en Ninive. Aunque parcialmente destruidas, lo cual origina algunas lagunas, las

piezas salvadas, documentos de toda índole, demuestran que este rey, siguiendo la costumbre de sus predecesores Tiglatpileser I y Sargón II que guardaron la civilización tal como la conocían, quiso reunir el tesoro espiritual y científico de su tiempo, cuando Asiria llegó a ser la primera potencia cultural del momento. Tal pasión por la búsqueda de conocimientos, latente en Assurbanipal, se pone de manifiesto en una carta enviada a un servidor: *...las tablillas raras que estén en tus archivos y que no existen en Asiria, búscalas y envíamelas. Además, si encuentras alguna que yo mismo no te haya mencionado en mi carta y que juzgues que esté bien para mi palacio... envíamela.*

Para la conservación y difusión de la cultura fue fundamental la escritura cuneiforme, que los asirios utilizaron creando un tipo propio, reduciendo el número de cuñas por signo y dándole una apariencia más cuadrada. Pero para llegar a esto fue necesario un aprendizaje, por lo que aparecen escuelas, no sólo en Asiria, sino también en colonias comerciales como Kanish, donde además de la lengua propia se enseñaba sumerio, básico para escribir en caracteres cuneiformes. En este aprendizaje se pasaba de copiar largas listas de nombres a escribir frases, reconociendo sus partes, en sumerio y acadio (asirio), para luego, en una tercera fase, comenzar a traducir largos textos semitas, donde se ponía de manifiesto el práctico espíritu asirio, ya que no buscaban una exactitud literal, sino captar el sentido, para lo cual se exigían conocimientos de composición literaria. Gracias a este trabajo se ha beneficiado la Filología, pues pudieron conservarse el sumerio y otras lenguas como el arameo, éste muy utilizado desde Tiglatpileser III y Assurnasirpal, que trasladaron masas de arameos a Asiria, obligando a los escribas a ejercitarse también en esta lengua al tener que redactar documentos para ellos.

En cuanto a las materias recogidas en las bibliotecas palaciegas, nos encontramos en primer lugar con que gran parte de la literatura asiria es una copia adaptada de la babilónica; gracias a esta labor recopiladora pudo conservarse el saber de la época de Hammurabi y obras trascendentales como el *Poema de Gilgamesh* y la *Historia de la Creación* o las *Siete Tablillas*.

La historia en tablillas

Pero no todo fue copiar. Los asirios se muestran creadores en poesía, como el *Himno a Tiglatpileser* o el *Poema de Tukultininurta*. Además, existió toda una li-

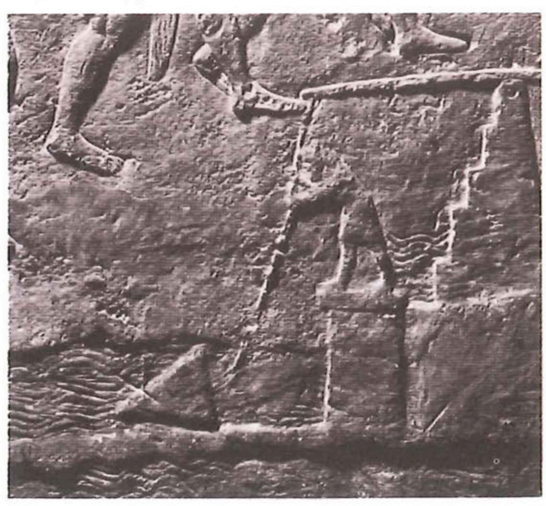


Acueducto según un relieve de Nínive, siglo VII a.C. (Museo Británico)



Prisioneros (mural del palacio de Til-Barsib, siglo VIII a.C.)

Sacando agua de un pozo (relieve de Nínive, siglo VII a.C., Museo Británico)





Ejecución de un prisionero (mural del palacio de Til-Barsib, siglo VIII a.C.)



Leones según relieve de Nínive, siglo VII a.C. (Museo Británico)

teratura de exorcismo y listas de nombres de demonios, para librar al hombre de los genios maléficos, hijos de An, enemigo de los hombres, que tienen nombres como *Hombrecillo nocturno* o Lilitu, la primera mujer de Adán en la tradición talmúdica. Con respecto a las ciencias, la observación constante del asirio, caracterizada por su falta de interés por la especulación, dio lugar a la recogida de datos que, tomados por pueblos como el griego, llevaron al conocimiento de causas y efectos en Astronomía y Medicina. Sobre esta materia poseían un amplio vocabulario fisiológico, e incluso llegaron a estudiar los síntomas de algunas enfermedades y a elaborar remedios para dolencias cotidianas, como: *Machacar raíz de palo dulce como medicamento para la tos y beberlo con aceite y bebida alcohólica*. En Química no pasaron de fabricar tintes y esmaltes. Sin embargo, la Física sí se desarrolló en grandes obras de ingeniería, canales excavados en roca y elevadores de agua. En Matemáticas conocieron las raíces cuadrada y cúbica, teniendo esta ciencia admiradores como Assurbanipal, que se vanagloriaba de poder *resolver difíciles ejemplos de división y multiplicación*.

Posiblemente el capítulo más importante de la literatura asiria sea el dedicado a inscripciones reales en el pavimento de los templos o en tablillas, auténticos documentos históricos que, de forma altisonante y en primera persona, relatan las hazañas del rey. Es una costumbre que se inicia en el siglo XIV a. C. con Arakdenilu y que más tarde se perfecciona y toma carácter de ciencia histórica, pues los relatos se ordenan cronológicamente. Ya con los Sargónidas aparecen anales, se elaboran listas epónimas para designar los años, listas de reyes desde cuando los príncipes de Assur *vivían en tiendas*, y surge una historia sincrónica que describe las variables relaciones entre Babilonia y Assur.

Los maestros del relieve

Por Lorenzo Abad Casal
Profesor de Historia Antigua. Universidad de Córdoba

EN el arte, como en tantas otras cosas, los pueblos plasman su visión del mundo y de la vida. Por tanto, el conocimiento del arte de un pueblo determinado nos ayudará en gran medida a adentrarnos en su espíritu. Es cierto que toda obra de arte es una creación personal, pero no lo es menos que el artista está inmerso en la cultura de su pueblo, determinado por ella en cierto modo, y que entre los antiguos imperios del Asia Anterior, el concepto de artista-creador nunca alcanzó la misma importancia que en Grecia o en las modernas culturas influidas por la tradición clásica.

Del arte de uno de estos imperios, el asirio, nos quedan bastantes restos, que ilustran, confirman o matizan, según los casos, las noticias transmitidas por las fuentes literarias. Como entre todos los pueblos, el arte asirio va a estar fuertemente condicionado por una serie de factores geográficos, religiosos, humanos, sociales, políticos y económicos.

Asiria está situada en la cuenca alta de los ríos Tigris y Eufrates, en el territorio que una vez se llamó Subartu.



Diosa Ishtar, siglo VIII a.C. (Museo del Louvre)

Durante mucho tiempo estará sometida a sus vecinos del sur: sumerios, acadios, babilonios, etc. De todos ellos serán los acadios los que dejen una mayor impronta, hasta tal punto que en sus concepciones políticas (un imperio fuerte y centralizado), en su lengua (el asirio es un dialecto del acadio), en el nombre de algunos de sus reyes (dos Sargones elevarán muy alto el nombre de Asiria) y también en su arte, los asirios deberán mucho a los acadios. Un arte militarista, de exaltación del soberano, de demostración del inmenso poderío de su ejército y de la triste suerte que les espera a aquellos que se atrevan a desafiarlo es consustancial al pueblo asirio. Y ello no es sino un reflejo de lo que ocurría en la realidad. El dominio asirio era esencialmente militar; en ocasiones se limitaba a simples expediciones anuales encargadas de cobrar los tributos, pero en otras, allí donde se le oponía resistencia, incluía la destrucción de los poblados y la muerte o el destierro de sus habitantes.

Su arte tendrá, pues, hondas raíces mesopotámicas, pero éstas no serán las únicas fuentes. El Imperio asirio amplió y redujo repetidamente sus dominios, al compás de lo que le permitía su propia situación interior y el poderío o la debilidad de sus vecinos. La dirección principal de su expansión periódica es hacia el oeste, donde entran en contacto con otros pueblos (mitanios, hurritas, hititas y neohititas, sirios, etc.), de los que toman, entre otras cosas, muchos elementos artísticos. No son simples contactos esporádicos, sino que en ocasiones, y de acuerdo con la política asiria de desarraigo de las poblaciones de su solar originario, se efectúan deportaciones en masa. Gentes de origen occidental son asentados en la propia Asiria, donde tiene lugar como consecuencia un florecimiento de elementos extranjeros que, a la larga, enriquecerán considerablemente el arte asirio.

La religión era, al parecer, muy semejante a la mesopotámica, aunque los dioses principales, Assur e Istar, son propiamente asirios. La relación entre hombre y dios tiene un carácter propio y es distinta de la existencia en el sur de Mesopotamia. Hay en Asiria pocas divinidades representadas en forma humana, y cuando existen, casi siempre son figuras aisladas. Desaparece la característica escena babilónica del *introito*, esto es, la presentación de un rey o personaje importante a un dios principal, por mediación de una divinidad secundaria. Ahora el hombre realizará los actos rituales ante las estatuas y, con más frecuencia aún, ante los símbolos del dios, quizá porque la divinidad se conciba de modo más trascendente o por simple fetichismo. El caso es que la relación entre los dioses y los hombres se hace más fría y distante de lo que había sido hasta el momento. En ocasiones, los dioses intervienen en las actividades humanas, pero siempre en otro plano.

De todo ello los asirios dejaron testimonios escritos y gráficos. De los primeros ya se ha tratado. Los segundos, de los que aquí nos ocuparemos, constituyen algo así como un libro en imágenes del mundo asirio: dioses, demonios y seres fantásticos, reyes, gestas heroicas narradas con minuciosidad y detenimiento, etc.

Como en todo el mundo antiguo no griego, con algunas excepciones, el artista asirio es anónimo. No firma sus obras ni conocemos su nombre por otras fuentes. Ignoramos si eran esclavos u hombres libres. Lo único cierto es que sus obras tenían como único objetivo la mayor gloria de su señor.

Arquitectura y escultura

Ya en la época de los pioneros de la Arqueología, el entusiasmo de unos cuantos aficionados y la fortuna que en ocasiones acompaña a los que se entregan a una empresa con afán, propiciaron los primeros descubrimientos de las grandes ciudades asirias. Como en Grecia y Egipto, son comerciantes enriquecidos y diplomáticos los que tratan de dar vida a las fuentes escritas y sacar a la luz las ciudades de que se tenía noticia, en este caso concreto a través de la Biblia. La atención se centra en las ciudades asirias; Paul Emile Botta, que como cónsul de Francia en Alejandría había tomado contacto con las antigüedades egipcias, una vez destinado al Irak, comienza a excavar los *tells* mesopotámicos, antiguas ciudades según la tradición. Falla por muy poco en Kuyundjik, la antigua Nínive, pero acierta plenamente en Jorsabad, la Dur-Sharrukín de Sargón II. Poco después, el inglés Austin Layard, un pasante de notario de espíritu aventurero, abandona los legajos y se traslada a Mesopotamia, donde pone al descubierto partes considerables de Nínive (Kuyundjik), Kalah (Nimrud) y Assur (Kalat-Shergat). Otros, como W. Loftus, V. Place, E. de Sarzec, etc., les seguirán en Asiria y Mesopotamia, cada vez con métodos más científicos, hasta culminar con los trabajos de R. Koldewey y L. Woolley, ya en el siglo XX. Desde entonces, misiones arqueológicas de numerosos países han contribuido, y siguen con-



Relieve de la fachada del palacio de Nínive, siglo VII a.C. (Museo Británico)

tribuyendo, al mejor conocimiento de estas florecientes civilizaciones.

Resultado de todo ello es el descubrimiento de un extraordinario número de restos de construcciones y de objetos, sobre todo esculturas, que en su mayor parte fueron embarcados hacia los lugares de origen de los excavadores. Así, los Museos Británicos y del Louvre comienzan a formar sus magníficas colecciones de objetos mesopotámicos, hasta tal punto que hoy París y Londres ofrecen al asiriólogo tanto o más que el propio Irak. Porque no son sólo las esculturas monumentales, sino también los restos de decoraciones de edificios, los sellos, las estatuillas, las miles y miles de tablillas escritas, etc., que la intensísima labor de los pioneros de la Arqueología sacó a la luz durante el siglo XIX y los primeros años del XX.

Durante muchos siglos, la capital del Imperio asirio fue Assur, la ciudad que llevaba el nombre del principal dios del país. Pero ya en el siglo XIII, Tukultininurta I inicia una práctica que va a ser normal entre los reyes asirios: la construcción de una nueva capital. Ello requiere un fuerte poder del rey, una gran cantidad de mano de obra y un largo reinado, pues sólo al final de su vida el rey-constructor podía gozar de su obra ya terminada. Pero una maldición parece pender sobre estas nuevas ciudades; unas no llegaron a terminarse y otras no sobrevivieron a su constructor o a sus más inmediatos descendientes. La mano de obra necesaria se conseguía gracias a las frecuentes guerras, que proporcionaban un caudal inagotable de prisioneros.

Estas nuevas capitales, concebidas como testimonio de la fuerza y del poderío regio, constaban de templos, palacios y casas profusamente decorados con esculturas, relieves y pinturas. Muchos de ellos han sido la cantera inagotable de donde se han extraído los materiales asirios que hoy ocupan lugar preeminente en los principales museos del mundo.

Como todos los pueblos mesopotámicos, los asirios emplearon materiales de construcción pobres, principalmente el adobe y, en menor cantidad, el ladrillo cocido. El primero solía formar el núcleo del muro y el segundo su revestimiento. En contadas ocasiones se emplea el ladrillo vidriado, que alcanzará una extraordinaria difusión en épocas posteriores.

Para paliar esta pobreza constructiva, los grandes edificios reales reciben una rica ornamentación escultórica. Más que de bulto redondo, la escultura asiria es relivaria. La gran innovación de esta época consiste en el revestimiento de la pared, normalmente sólo en su parte inferior, a base de ortostatos o grandes placas de piedra en las que se labraban figuras mito-



Leones liberados de una jaula (Museo Británico)

lógicas, procesiones de portadores de ofrendas, escenas guerreras, etc. Las entradas las flanqueaban *lamasus*, toros alados con cabeza humana, en los que se sintetizaban los poderes del cielo, la tierra y el agua, en permanente vigilia para proteger al rey. El *lamasu* tiene dos puntos de vista: frontal, en reposo, y lateral, en movimiento. Visto en tres cuartos, aparece dotado de cinco patas. De ahí el nombre de *animal de cinco patas* con que se le conoce.

Primeros pasos

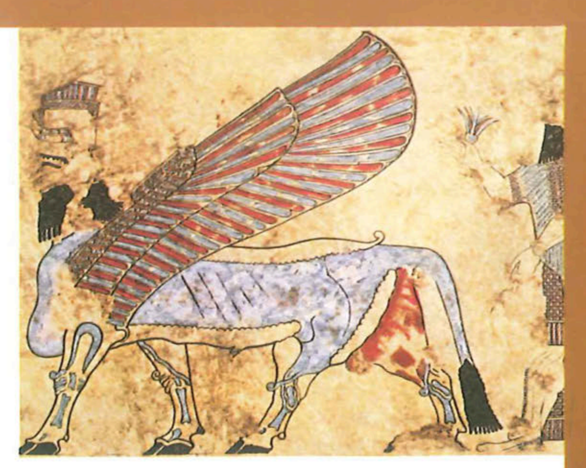
De los tiempos más antiguos de Asiria, lo que mejor conocemos son las casas de comerciantes asirios establecidos en Kanish-Kültepe, en Anatolia. Siguen, sin embargo, un modelo más anatólico que asirio, con zócalo de piedra, muros de adobe y entramado y viguería de madera. Se disponían alrededor de un patio y constaban en muchos casos de dos pisos, la planta baja dedicada al negocio (taller, almacén, archivo, escritorio) y la alta a la vivienda del comerciante.

De los siglos posteriores quedan asimismo muy pocos restos, casi todos ellos en la Acrópolis de Assur. Su estado de destrucción es tan completo que lo único conservado son los cimientos de los edificios, sobre los que los arqueólogos han trazado hipotéticos alzados según los modelos que aparecen en los sellos cilíndricos de la época. Entre ellos destaca un conjunto de templos que incluye el de Assur, auténtico santuario nacional asirio, que conservó su importancia durante muchos siglos, experimentando numerosas reconstrucciones a lo largo de su existencia, y los zigurats de Anu, Adad y Enlil. A diferencia del típico zigurat babilónico, los asirios carecían de las tres grandes escaleras de acceso, y en muchos casos resulta difícil explicar cómo se subía a ellos, aunque para el de Enlil algunos postulan la existencia de una rampa inclinada que contorneaba el edificio. El zigurat asirio tenía la misma finalidad que el babilónico: albergar al propio dios, en tanto que los templos bajos, situados al pie del mismo zigurat o en sus inmediaciones, daban cobijo a una estatua del dios y estaban abiertos a los fieles. Había también en la acrópolis de Assur dos amplios palacios: el Viejo, que se remonta a los tiempos de Acad, y el Nuevo. Todo ello estaba defendido, en parte, por el río Tigris y, en parte, por una recia muralla.

Muchos caracteres de los templos asirios proceden del sur mesopotámico, aunque hay también rasgos diferenciadores. Así, por ejemplo, mientras en el sur la estatua de la divinidad se alzaba sobre un bloque de mampostería que servía de altar, en Asiria se coloca en el interior de una estancia independiente, en alto, a la que se accede mediante un tramo de escalones. Es expresión, en lenguaje arquitectónico, de la distancia que separa al dios de los hombres, característica del mundo asirio.

Los testimonios escultóricos conservados de este largo período muestran una marcada influencia babilónica, pero también mitánica y hurrita. Ya encontramos los dos tipos de representación característicos del mundo asirio: el religioso, simbólico y estático, y el histórico, aún relegado a lugares secundarios, pero con escenas reales contadas con minuciosidad y detalle. Son en su mayoría relieves con figuras de dioses y escenas de guerra o adoración de los símbolos divinos. En éstas, el rey está ante el símbolo de dios, pero no ante éste en persona. Es el mismo alejamiento entre hombre y divinidad que se apreciaba en los templos. Entre los monumentos más

Gilgamesh (palacio del Khorsabad, siglo VIII a.C.)



Toro androcéfalo alado (mural de Til-Barsib, siglo VIII a.C.)

interesantes se cuentan dos relieves de Tukultininurta I; en el primero, el rey aparece dos veces, una de pie y otra de rodillas, ante el símbolo de Nusku, dios de la luz; en el segundo, de pie, entre dos estandartes de Shamash, sostenidos por dos individuos coronados con ruedas simbólicas, que son también atributo del dios; sus cabelleras, con tres rizos a cada lado de la cabeza, siguen el modelo de un célebre personaje acadio: el *héroe de los seis rizos*, lo que nos muestra, una vez más, la estrecha relación existente entre lo asirio y lo acadio. Por debajo de esta escena religiosa encontramos ya una histórica, el primer precedente de lo que luego va a ser un género característico asirio: la marcha del ejército por un terreno muy accidentado, en el que las montañas se representan, al modo mesopotámico, como escamas imbricadas. El rey no se diferencia en nada de sus acompañantes; es, y seguirá siendo, un *primus inter pares*.

Estos mismos caracteres los vemos en obras posteriores, como el llamado *obelisco roto*, en el que se representa a los vasallos que pagan tributo al rey, mientras dos manos salen de una nube; una con un arco, otra haciendo un gesto de aprobación. Es el dios Assur, que manifiesta su apoyo a su representante en la tierra. En época de Tukultininurta II aparece este mismo dios sobre un disco solar alado, empuñando su arco contra los enemigos de Asiria. Es una adaptación del disco solar alado egipcio, que ha llegado a través de Siria, aunque el hecho de que se le represente con plumas y cola, quizá pudiera explicarse como una simbiosis de este motivo con el Imdugud sumerio.

Tras una larga época de postración, Asiria resurge en el siglo IX de la mano de dos grandes reyes: Assurnasirpal II y Sal-

manasar III. El primero construye una nueva capital en Calhu, la Calah bíblica, que hoy se conoce con el nombre de Nimrud. Construida en sólo cinco años, se pobló de colonos y deportados de varias regiones del Imperio *convocados de todos los distritos de mi país*, según la expresión dulcificadora que consta en los anales reales. Unos vinieron del Eufrates medio, otros del Kurdistán, del norte de Siria y de Asia Menor. Esto hará que el arte de Assurnasirpal sea deudor del arameo, hitita y sirio. Como sus sucesores lo van a considerar un arte clásico, digno de admiración e imitación, estos elementos impregnarán todo el arte asirio posterior. El palacio del rey, denominado Palacio del Noroeste, ha sido excavado por Layard en el siglo XIX y por Mallowan en el XX. Es un enorme edificio, cuya inscripción fundacional comienza: *Palacio del hombre Assurnasirpal, sacerdote de Assur, amado del dios Enlil y del dios Ninurta*. Su hijo Salmanasar III construirá un nuevo palacio, el llamado *Ekal Masharti*, especie de palacio-arsenal, vivienda del rey y cuartel general del ejército al mismo tiempo.

Epoca de esplendor

Los siglos VIII y VII constituyen el momento del apogeo asirio. Durante algún tiempo, la capital siguió siendo Calah, hasta que Sargón II fundó una nueva: Dur Sharrukin (Jorsabad), en las cercanías de Nínive. Se dedicó el año 706 a.C., poco antes de la muerte del rey, y se abandonó bajo su inmediato sucesor. Sólo se terminaron los edificios públicos, en tanto que las casas particulares estaban aún sin techar en el momento de su abandono. La planta de la ciudad ocupa más de un kilómetro cuadrado y aparece escalonada de este a oeste; el nivel inferior está reservado a la zona de calles y viviendas; sobre éste se alzaba la ciudadela, una acrópolis artificial que albergaba los templos de los dioses principales, los palacios de los príncipes y dignatarios y el del propio Sargón, este último en un plano aún más elevado. Tanto el contorno de la ciudad como el de la ciudadela, estaban ceñidos por una poderosa muralla. Los proyectistas buscaban ante todo la regularidad, como se observa, por ejemplo, en el hecho de que cada lado tuviera dos puertas, cuando la configuración del relieve, dentro y fuera de la propia ciudad, hacía que algunas de ellas estuviesen condenadas desde el principio. Esta regularidad, sin embargo, no se encuentra en la disposición de los edificios de la ciudadela, lo que algunos autores (Frankfort) achacan a la imperfección de los métodos de medición y a que la falta de papel o papiro impedía la realización de planos a escala. Los que nos han quedado, sobre tablillas de arcilla, son extraordinariamente esquemáticos. Para obviar estas dificultades, en muchos casos los edificios grandes se realizaban yuxtaponiendo un número variable de unidades independientes. Ante el palacio del rey se abría una amplia plaza, que era el corazón de la ciudad; en ella se reunía la población en las ocasiones importantes y de allí partían las expediciones militares y las procesiones religiosas. Una amplia rampa unía la plaza con el palacio y facilitaba el acceso de los carros de guerra a cualquier punto; podían incluso correr sobre las murallas de la ciudad. En las proximidades del palacio se alzaba el zigurat, de cinco o seis pisos y cuyo acceso se realizaba, ahora con seguridad, por medio de una rampa continua que giraba en torno al núcleo del edificio.

Senaquerib, hijo y sucesor de Sargón, abandona poco después de la muerte de su padre esta ciudad y traslada su capital a Nínive, que ahora es remozada y embellecida. El profeta Jonás se referirá a ella como una gran metrópoli, para cuyo recorrido se necesitaban tres días. Se asentaba sobre un llano con dos colinas, en la mayor de las cuales se alzó la ciudadela, con sus palacios, templos, parques y jardines, estos últimos regados por un canal artificial que traía el agua desde muy lejos.

Como en los períodos inmediatamente anteriores, la escultura de bulto redondo no gozó de especial predicamento tampoco en esta época. Las más interesantes son las estatuas de los reyes, en las que se plasma el ideal del hombre asirio: rígido, fuerte, impasible. Aparece siempre de frente, con larga cabellera y barba, vestido talar muy ceñido y provisto de los atributos que corresponden a su dignidad. De ellos se desprende una sensación de poder contenido, de autoridad, que no necesita gestos grandilocuentes ni escenas violentas para hacer ver a todos, súbditos y enemigos, que el poderío real es algo que hay que tomar muy en serio. Hay algo en ellos que nos hace conscientes de que en cualquier momento esa fuerza contenida puede desatarse. Y el huracán que con ella se desencadena es lo que se representa en muchos de los relieves.

Surcos en la piedra

El relieve es, sin lugar a dudas, la más original manifestación artística de los asirios. Aun cuando hay monumentos muy

antiguos —algunos de los cuales ya han sido aludidos—, donde alcanza su máximo apogeo es en los nuevos palacios construidos por los soberanos a partir del siglo IX a.C., en relación con la moda, introducida por Assurnasirpal II, de revestir la parte inferior de los muros con placas de piedra que proporcionaban un magnífico campo para la decoración labrada. En ellos se retratará la concepción del mundo asiria, las relaciones entre el rey y la divinidad y, sobre todo sus éxitos guerreros.

De los primeros, tenemos como muestra los relieves del palacio del Noroeste de Assurnasirpal II, que representan a Assur como disco solar alado; bajo él, el árbol de la vida, de profunda raíz mesopotámica, reducido ahora a una composición artificiosa de palmetas y tallos. A ambos lados, sendas figuras del rey y tras ellas otras tantas divinidades menores, aladas, con un caldero en una mano y una piña, a manera de hisopo, en la otra. Todo ello simboliza el devenir de la vida (árbol) bajo el sol (Assur), que transcurre ante la atenta mirada del rey, mediador entre hombre y divinidad. Son figuras grandiosas, en bajorrelieve, perfectamente acordes con los espacios que habían de decorar. De tipo parecido son los relieves del palacio de Sargón II en Jorsabad, que representan temas cortesanos: cortejos de dignatarios, huéspedes y tributarios ante el rey, todos ellos tratados con una minuciosidad y un detalle extraordinarios.

Las expediciones guerreras constituyen uno de los temas preferidos de los relieves asirios. En ellos las figuras suelen ser pequeñas y se representa el paisaje en el que discurre la acción. Los encontramos ya en el palacio de Assurnasirpal II y en las puertas de bronce repujado de la ciudad de Imgur Enlil (Balawat), de tiempos de Salmanasar III. Son éstos unos frisos en miniatura que narran las campañas del rey; una y otra vez asistimos al asedio y conquista de ciudades, a la deportación y el exterminio de sus habitantes; montones de cabezas cortadas, prisioneros empalados, etcétera, jalonan el avance asirio; ni ríos ni montañas ni ciudades amuralladas son obstáculo para tan perfecta máquina de guerra. Es una crónica bélica que se repite de nuevo, ahora en piedra, en los relieves de Tiglatpileser III y Senaquerib. Con este último, el relieve se divide en ocasiones en tres franjas horizontales; la primera y la tercera para el desarrollo de la acción y la segunda para representar el escenario geográfico. Se destacan los rasgos concretos de cada episodio, su carácter histórico.

Lo mismo ocurre bajo el último gran rey asirio, Assurbanipal, que ilustra minuciosamente las campañas contra sus enemigos; entre ellas destaca la de los elamitas: la muerte de su rey Teumman es recogida en varias escenas que se suceden como en una película. Pero también hallamos temas de cacería, con el rey dando muerte al león a pie, a caballo o en carro. En la representación de los animales se alcanzan cotas extraordinarias, tanto en el modelado de su anatomía como en la expresión de su fuerza y vigor. En las escenas de banquete, a menudo relacionadas con las de cacería, el artista lleva hasta sus últimos extremos el gusto por la miniatura; los trajes, los muebles, los marfiles que los adornan están realizados con una minuciosidad, un afán por el detalle y un realismo admirables. Es el esplendor del arte asirio, un verdadero canto de cisne, porque pocos años después lo asirio va a ser literalmente borrado del mapa por sus enemigos.



Escolta de Tiglatpileser III, siglo VIII a.C. (palacio de Kalah, Museo Británico)

Bibliografía

Blanco Freijero, A., *Arte antiguo del Asia anterior,* Sevilla, 1981. Cassin, E.; Bottero, J., y Vercoutter, J., *Imperios antiguos de Oriente,* Madrid, Siglo XXI, 1984. Garraty, J. A., y Gay, P., *El mundo antiguo,* Barcelona, Bruguera, 1981. Gimberg, C., *El alba de la civilización,* Barcelona, Daimón, 1982. Liberani, M., *El mundo mesopotámico,* Barcelona, Salvat, 1980. Petit, P., *Historia de la Antigüedad,* Barcelona, Labor, 1982. Pijoán, J., y otros, *Primeras civilizaciones en Mesopotamia,* Barcelona, Salvat, 1980. Pirenne, J., *Civilizaciones antiguas,* Barcelona, Caralt, 1976. Roldán, J. M., *Introducción a la Historia Antigua,* Madrid, Istmo, 1975. Starr, Ch. G., *Historia del Mundo Antiguo,* Madrid, Akal, 1974. Strommenger, E., y Hirner, M., *Cinco milenios de arte en Mesopotamia,* México, 1967. Tovar, A.; Röllig, V., y Gamer-Vallerts, I., *Historia del Antiguo Oriente,* Barcelona, Hora, S. A., 1984.